**Семинар – практикум «Технология развивающих игр В.Воскобовича «Сказочные лабиринты игры». Знакомство с «Игровизором»**

Вячеслав Владимирович Воскобович, получая образование по специальности инженер-физик, даже не предполагал, что ему придется погрузиться в педагогику. Сделать это ему пришлось для воспитания и всестороннего развития своих сыновей. В начале 90-х годов, во времена перестройки, в магазинах было очень мало качественных игр, купить их было не каждому по карману. Поэтому, когда он стал отцом, он задумался о создании собственных игр, которые будут интересны не только его сыновьям, но и их ровесникам. В этом ему помогло изучение работ Зайцева и Никитиных.

Созданные им игры помогали не только разнообразить времяпрепровождение детей, но и способствовали их полноценному развитию.

Свой метод развития детей сам Воскобович именует технологией. Он внес огромный вклад в педагогику данного периода, став педагогом-новатором времен перестройки. Автор дал название своему методу «Сказочные лабиринты игры».

**В. Воскобович разработал уже более 50 игр. Они представляют собой многофункциональные творческие пособия.**Обучаться с помощью них ребенок может весело и непринужденно.

**Исходя из этого, можно увидеть, что технология разработана на 3 важнейших принципах: интерес-познание-творчество.**

**Целями и задачами его методики является:**

* способствовать развитию у ребенка заинтересованности и стремлению к познанию нового;
* развивать умение наблюдать, исследовать окружающий мир;
* развивать воображение, креативное мышление (способность посмотреть на знакомый объект совершенно другим взглядом, мыслить гибко и оригинально);
* гармоничный подход к развитию у детей эмоциональности, образного мышления и логики;
* оказать помощь в развитии математических и речевых умений;
* формировать начальные представления об окружающей действительности;
* содействовать психическому развитию;
* развивать мелкую моторику.

**Особенности игр**

1. **Разрабатываются в соответствии с интересами ребят.** Они занимаются с удовольствием. Малыши постоянно открывают для себя что-то новое, неизведанное ранее.
2. **Каждая игра может использоваться детьми разного возраста, начиная от 2 до 7 лет.**Для малышей приготовлены простые задания, для ребят постарше задания усложняются. Чем старше ребенок, тем выше уровень сложности.
3. **Многофункциональность и универсальность.** Каждая игра предполагает решение многих задач обучения, способствует всестороннему [развитию](https://o-krohe.ru/razvivayushchie-metodiki/uprazhneniya-dlya-detej-7-let/) детей и проявлению творческих способностей.
4. **Предлагаемый готовый дидактический материал систематизирован по возрастам и образовательным задачам.**
5. **Ко многим играм предложено методическое пособие, в котором уже можно взять готовый сказочный сюжет** с включенными в него заданиями, иллюстрациями и вопросами. Этот момент является ключевым в технологии Воскобовича. Взрослый будет выступать полноправным партнером малыша, несмотря на возраст.
6. **Высокая вариативность.** К играм предложено много заданий, начиная с манипулирования и заканчивая сложными развивающими упражнениями.

### Игровизор

Игра, позволяющая сэкономить много бумаги на рисовании, прохождении лабиринтов и выполнении других различных заданий, которые требуют прорисовки.

«Игровизор» - это интеллектуальный тренажёр. Он представляет собой прозрачную папку, куда вкладываются листы с заданиями, дети выполняют задания фломастером на водной основе, который оставляет яркий след, но легко стирается бумажной салфеткой, что позволяет многократно использовать листы-задания.

На подложке в углах нарисованы животные. С их помощью малышу легче ориентироваться на листе. Лев живет в левом верхнем углу, лань в левом нижнем углу, павлин красуется в правом верхнем углу, а пони в правом нижнем углу.

В играх с интеллектуальным тренажёром развивается мелкая моторика руки, точность движений, происходит подготовка руки к письму. Они способствуют развитию интеллектуальной культуры, умению учиться: принимать учебную задачу, находить пути её решения, контролировать себя в процессе работы, достигать результата. Ребёнок, выполняя задания, может оценить результат и легко исправить ошибку.

**С помощью игровизора можно:**

* просто рисовать;
* под пластиковый лист положить развивающее пособие и обводить (показывать путь по лабиринту, обводить по контуру, проводить по дорожкам);
* можно писать [графические диктанты](https://o-krohe.ru/graficheskie-diktanty/risunki-po-sheme-v-tetradi/), обучающие ребенка ориентированию на плоскости, изображать фигуры, копировать изображение по клеточкам, знакомить с понятием симметрии и т.д..

Несомненными достоинствами игровизора будут являться его экономичность (заданиями можно пользоваться неоднократно), вариативность (с помощью одного листа можно решить несколько задач), самоконтроль (ребенок сможет самостоятельно увидеть ошибку и принять меры для ее исправления).
«Игровизор» делает учение интересным занятием для дошкольника, снимает проблемы мотивационного плана, порождает интерес к приобретению знаний, умений и навыков. Использование игровизора в педагогическом процессе позволяет перестроить образовательную деятельность: перейти от привычных занятий с детьми к познавательной интересной деятельности, организованной взрослым или самостоятельной.
Как правило, игра не оставляет равнодушными ни детей, ни взрослого и даёт толчок к творческим проявлениям. «Игровизор», направлен на различные аспекты детского развития – математика, подготовка к чтению, знакомство с окружающим, экология, художественная деятельность, способствует развитию творческого воображения, логического мышления и памяти.
**Практическая часть**

Давайте поиграем!
Виды выполнения заданий на «Игровизоре»: выделение, соединение, обводка по контуру, штриховка, дорисовка, рисование и т.д.
Перед вами лист- задание. Это коллаж из геометрических фигур. Задания могут быть такими:
- выберите и обведите по контуру только прямоугольники (круги, овалы, квадраты, треугольники). Это самое простое задание для детей, в основном с ним справляется большинство детей. Можно усложнить задание такой формулировкой (кстати, это и есть усложнение по различным возрастным группам):
- выберите фигуры, не имеющие углов, или все четырёхугольники (дети, которые не усвоили материал, могут иметь затруднения, но в целом дети старшего возраста выполняют это задание без проблем). Задание может быть и таким:
- заштрихуйте фигуры с тремя углами (здесь решаются сразу две задачи – определение формы и работа по формированию мелкой моторики). Готовясь к занятию, воспитатель должен продумать назначение и целесообразность данного задания, выбрать вариант, который выполнит цель, заложенную в занятии.
Следующее задание «Графический диктант».
1.Движение по клеточкам. Прорисовывание линий и соединение по точкам.
2.Рисование в зеркальном отображении.
3,Симметричное отображение. (под диктовку или с опорой на образец).
4.Связь с коврографом.